Гнев морской ведьмы (Против Атлантиды!, 3 часть)

Введение для Ведущего игры

Это приключение — третье и заключительное в кампании под названием «Против Атлантиды!» (1 часть, 2 часть). Благородным героям предстоит принять участие в нескольких мини-приключениях и в развязке лицом к лицу сойтись с могучими силами вторжения атлантов.

Приключение рассчитано на персонажей, как минимум 5 уровня. Желательно, хотя и не необходимо, чтоб до этого они последовательно отыграли два первых модуля кампании.

Примечание для ведущего: *Если ваши игроки — ветераны, начинавшие ещё с приключения о«Последнем убежище Лаодис» из Минотавра №1, вы можете использовать капитана Барроса «Одноглазого» и его судно, для всех перемещений по морю. В противном случае вы должны обеспечить героев подходящим судном — в будущих сражениях с атлантами оно очень им пригодится!*

Морская Ведьма и Безумный Король



Прекрасная Саманта

Многие столетия назад, во времена рассвета Эры Магии, в компании молодого афинского аристократа *Анаксиса*, третьего сына Афинского царя, по Мифике путешествовала красивая женщина-элементалист по имени *Саманта*.
За время приключений Саманта полюбила Анаксиса, но на беду к любви примешалась и сильная ревность. Чувства Саманты не были взаимными. Несмотря на все её старания и хитрость сердце Анаксиса принадлежало не ей, а Каллинессе, третьей дочери Гераклейского Царя.
Вскоре Саманта, снедаемая ревностью, начала строить планы относительно того как заставить отважного Анаксиса полюбить себя. Сперва она пыталась использовать свою магию, дабы вбить клин в отношения между между ним и его возлюбленной. Но её усилия раз за разом терпели неудачу и ревность Саманты постепенно стала перерождаться в ненависть.
Наконец, обезумев от ревности, она решилась на самый ужасный поступок… убийство!
Не смотря на слепящую злость, она и здесь осталась верна себе и провернула дело так ловко, что никто на свете, а Анаксис и подавно, не допускал даже мысли о её причастности к преступлению.
Время шло и так сложились обстоятельства, что вскоре и афинский царь и два его старших сына сгинули в царстве Аида, а на трон взошел Анаксис, всё ещё не забывший о потере и оплакивающий свою любовь. Саманта всегда была рядом и старалась как могла утешить нового царя, но вместо того чтоб смирится и обратить на неё внимание, тот напротив, с каждым днем становился всё мрачнее.
Разум медленно покидал его и постоянно тревожившие душу видения мертвой Каллинессы никак не способствовали душевному здоровью.
Однажды, в своем безумии, он вдруг решил, что виной всему старая аристократия Гераклеи, считавшая будто их с Каллинессой союз может привести к тому, что однажды на трон их великого города взойдет Афинянин.
Прошло совсем немного времени и Царь Анаксис, которого прозвали «Безумец», объявил войну своему соседу и выступил против Гераклеи

с войском. Саманта и здесь не покидала его, стараясь оградить от всех бед и всё ещё рассчитывая на любовь. Когда в крупном сражении царь был смертельно ранен, она собрала всю свою смелость и открыто призналась ему в своих чувствах. Умирающий Анаксис собравшись с силами ответил ей, что никогда не любил её и даже если бы мог он ответить на чувство, то и этого бы не сделал, потому что его семейство никогда не одобрило бы такого брака.

Только сейчас он вдруг понял, кто на самом деле стоял за убийством Каллинессы и какую ошибку он совершил затеяв эту войну. Анаксис умер, но перед смертью он проклял имя Саманты. Как только об этом стало известно всем, война завершилась, но хитроумную Саманту преследователям поймать так и не удалось. Она бежала прочь от Афин и Гераклей, прочь от Земли Трех Городов на далекий запад, туда, где до неё не дотянулись бы жаждущие мщения руки правящих домов примирившихся городов.

Жгучей ненавистью ко всей минейской цивилизации наполнилось сердце Саманты и злоба эта не утихала со временем. Напротив, она всё больше росла, пока тьма окончательно не поглотила её душу. Саманта превратилась в Морскую Ведьму - существо наполненное беснующейся злобой и обладающее ужасной силой.
Проходили годы, но сила морской ведьмы только росла. Проходил десятилетия и всё ширился список погубленных ею кораблей. Проходили столетия, а чудовище всё продолжало сеять страх в сердцах жителей Земли Трех Городов, которым она поклялась отомстить за обиды нанесенные ей в незапамятные времена их безумным царем.

Теперь морская ведьма не одна. Случайная встреча с небольшим отрядом атлантов всё перевернула — она больше не станет досаждать Земле Трех Городов…. Вместе с новыми союзниками, она просто уничтожит её!

Предотвратить надвигающуюся опасность будет очень не просто. Могущество Морской Ведьмы чрезвычайно велико, а некоторые

говорят, что и вообще безгранично. И всё же Боги знают о некоторых тайнах, способных бросить вызов даже самой безжалостной силе....

Происхождение Морской Ведьмы



Отвратительная морская ведьма

Очень немногие жители Мифики (если таковые вообще имеются) знают подлинную историю Морской Ведьмы и Безумного Царя. Дело это давнее и вполне возможно, что история потерялась где-то во мраке веков.

Однако сама Морская Ведьма уже многие людские поколения представляет из себя очень даже реальную опасность и потому с ней, а особенно с её появлением на свет, связано множество легенд и слухов. Интересных, разной степени достоверности, но к сожалению не имеющих ничего общего с реальностью (игроки об этом знать не должны).

Вот несколько наиболее популярных версий:

- Морская Ведьма появилась на Мифике из Атлантиды где она была овдовевшей королевой.
- Морская Ведьма это ребенок Посейдона и человеческой женщины, воспитанный безумный нереидами приревновавшими Посейдона в качестве мести человечеству.
- Морская Ведьма — отвергнутая возлюбленная великого правителя

Умбрии.
Ну и всё в таком духе. Ведущий может не стеснятся дать игрокам несколько самых разных объяснений содержащих в себе ту или иную часть правды. В конечном счете это позволит им получить большее удовольствие от приключения.

Отправляющимся в путешествие…

Если ваши игроки не принимали участие в предыдущих приключениях кампании, вы можете просто объявить, что какая-то другая команда героев недавно раздобыла и Цепи и Огонь Прометея и даже боевой корабль атлантов, служивший наградой игрокам в приключении «Черные цепи земли».
Однако даже если игроки у вас бывалые, а Цепи, Огонь и корабль у них присутствуют, не стесняйтесь вносить свои коррективы в это приключение. Если вы видите возможность «сжать» или «растянуть» его, смело пользуйтесь этой возможностью, в общем развлекайте игроков как можете.

Вводная информация

Предупреждение: *информация в этом параграфе — только для ведущего.* Игроки ничего не должны знать, кроме конечно того, о чем они не знать не могут, т.е. о предыдущих двух частях этой кампании — «Молчание камней» (Минотавр №2) и «Черные цепи земли» (Минотавр №3).
Жрецы Афины в Аргосе снова взывают к храбрецам желающим спасти весь мир от ужасных бедствий. Храбрые сердцем и крепкие духом, они должны будут отправиться на далекий запад, чтоб остановить высокомерных атлантов и их мерзких союзников, стремящихся поработить свободолюбивые народы Мифики. Ранее, группа искателей приключений возвратилась из Аркадии и доставила в Аргос Цепи и Огонь Прометея. Предсказатели в храме Афины сразу же активировали компас Эрихомаха, чтобы узнать где лучше всего

нанести удар по силам атлантов.

Много видений посещали провидцев, но только спустя множество дней они стали достаточно четкими, настолько, что стало понятно — герои немедленно должны ставить паруса и отправляться на остров Сандар расположенный в трех неделях пути к западу от Аргоса, среди бескрайних просторов Умбрийского моря.

Разными путями, но к единой цели, уже пускаются в далекий путь армии Аргоса, Гераклеи и Афин. Они плывут туда, на Сандар, где в отчаянном сражении с атлантами, им предстоит решить дальнейшую судьбу Мифики.

Герои должны быть на Сандаре раньше всех, ведь им предстоит ответственная миссия — с помощью Огня Прометея зажечь Великий Маяк находящийся в разрушенном городе Нес.

Предания гласят, что однажды, зажженный Маяк уже испортил планы сил зла, отразив нападение атлантов и проклятой морской ведьмы. Но в этот раз задача будет сложнее — не только Огонь, но и Цепи Прометея везут с собой благородные герои. Этими цепями они и должны связать морскую ведьму, заключив её в такую тюрьму из которой она уже никогда не сможет выбраться. А без её помощи атлантам никогда не устоять перед мощью армий Земли Трех Городов.

Нет корабля, нет Огня, нет Цепей?

Нет корабля

Если герои не смогли заполучить (или потеряли впоследствии) военный корабль атлантов, просто замените его «Грациозным Титаном», маленьким, но крепким аргосским судном с хорошей командой, под руководством капитана Сагроса Афинянина.
Команда судна небольшая, её едва хватает на управление кораблем. Ни моряки, ни капитан, не будут помогать героям в их миссии и даже не станут сходить на берег. Капитан Сагрос горой стоит за каждого члена команды — он знает, что если погибнет хотя бы один человек из команды, назад корабль уже не дойдет.
Корабль представляет собой обычное торговое судно за исключением того, что Удача судна составляет +3. «Грациозный Титан» совершил уже немало рискованных рейсов и его капитану явно покровительствует Афина.

Нет Огня

Если герои принимали участие в приключении «Черные цепи земли», но Огонь Прометея достать не смогли или потеряли, Великий Маяк зажечь не удастся. В этой ситуации и герои и минейские армии окажутся в очень не завидной ситуации — море врагов значительно превосходящих их числом, и очень мало шансов на успех.

Нет Цепей

Если герои принимали участие в приключении «Черные цепи земли», но Цепи Прометея достать не смогли или потеряли, завершить приключение никак не удастся. Без цепей, которыми можно нейтрализовать морскую ведьму и остановить её ужасную магию, атланты будут практически непобедимы.

Часть I: Мы плывем на войну

После того как герои покончили с приготовлениями к походу наступает тягостная минута прощания с родной землей. Со всего Аргоса на пристань стекаются люди желающие проводить храбрецов в путь из которого, быть может, им не суждено вернутся.
Все относятся к героям почтительно и пытаются помочь как могут, но взять кого-то из жителей с собой, увы не представляется возможным — все способные держать в руках оружие мужчины и даже женщины уже отправились на Сандару. Наконец паруса поставлены и канаты перерублены — приключения начинаются.
Морская ведьма хорошо осведомлена о планах героев и естественно в её планы никак не входит позволить героям добраться до Великого

Маяка. Однако использовать против них всю свою силу она не может, слишком много её уходит на помощь атлантам и создание армии чудовищ, которая должна соединится с атлантами и сокрушить силы Земли Трех Городов.

Но даже малой толики её силы хватает, чтоб вызвать в море непрекращающиеся штормы. Чтоб отразить это в игре ведущий должен прибавлять +5 ко всем броскам на определение погоды делаемых на всем протяжении плавания.
В дополнение к манипуляциям с погодой морская ведьма посылает против героев и нескольких опасных противников которые встретятся им по пути к цели путешествия.

Нападение Птицы Рух

Через несколько дней пути (1d6+4, если вам так проще), над судном героев начинает кружиться Птица Рух.
Птица Рух пытается потопить судно героев с помощью своих перьев, которые она может «выстреливать» во врагов.
Если это возможно Птица Рух попытается украсть цепи Прометея, схватив любого героя который носит их при себе, а затем скроется за горизонтом, устремившись в свое гнездо на острове расположенном в нескольких часах плавания.
Если цепи потеряны именно так, герои могут попытаться спасти своего товарища и вернуть пропажу. В запасе у них только два дня — дальнейшая задержка приведет к тому, что сражение с атлантами начнется без них.

Птица Рух нападающая на судно прекратит атаки через 7 боевых раундов или после того, как получит 25 пунктов повреждений. Морская Ведьма не имеет достаточно сил, чтобы заставить Птицу Рух сражаться до смерти.

Нападение Акватавра



Акватавр Рогатый & Свирепый

Плаванию без приключений приходит конец, когда (через 1d6+3 дней после нападения Птицы Рух), Морская Ведьма призывает против героев трио Акватавров. Единственная цель Акватавров — уничтожить героев любым способом. Они будут сражаться насмерть и не сбегут ни при каких обстоятельствах.

Нападение Фоморов

Если герои пережили предыдущие два столкновения, Морская Ведьма готова (1d6+2 дней с последнего столкновения) явно показать свою силу, призвав пару одних из самых опасных существ — Фоморов. Фоморы будут стараться погрузить судно в пучину вод, навсегда погасив Огонь Прометея. Они также как и Акватавры и Птица Рух подчинены воле морской ведьмы. Ведущий должен сам решить — будут они сражаться до смерти или уйдут получив какие-то ранения.

Часть II: Маяк Неса

На западной стороне острова Сандара лежит разрушенный город Нес. В прошлом сильное царство стоящее на страже мира от нападений с запада, Нес теперь не более чем груда бесполезных камней, брошенный в пыль осколок великого прошлого.

Большой Маяк в прошлом не только указывал судам путь в родные края, но и служил грозным предостережением любым силам осмелившимся вступить в воды царств Земли Трех Городов с недобрыми намерениями. Он давно пустует, а огонь в нем потушен уже многие столетия.

Здесь среди руин, герои должны пройти свой путь к верхней площадке Маяка и вновь зажечь его огнем, более ярким, чем любой другой в мире. Огнем Прометея.

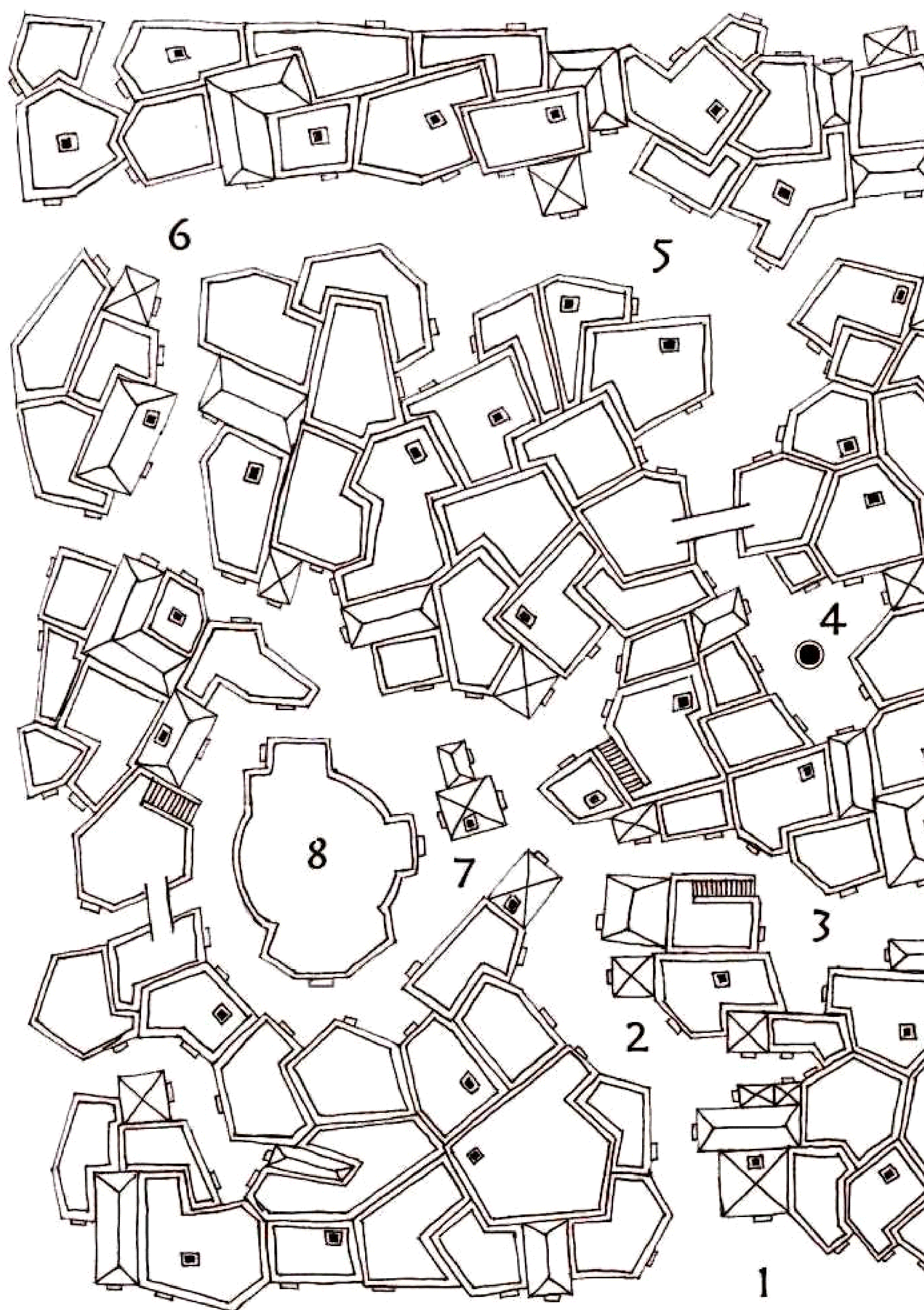
Набережная Неса

Воды залива на берегу которого устроена гавань Неса темны и будто таят в себе какую-то тайну. Судно героев тихо скользит по глади залива и подходит к древней пристани.
Хотя этого и не видно с корабля, но под водой кипит жизнь. Едва герои пытаются сойти с корабля на землю на них тут же нападает десять Дагонитов.

Руины Неса

От набережной недлинная дорога поднимается в горку и выводит героев на окраины разрушенного города. Его улицы подобны лабиринту и усыпаны обломками рухнувших строений и ветхими зданиями, грозящими вот-вот обрушится. Впрочем, атлантов и мерзких слуг морской ведьмы здесь тоже предостаточно.

Для дальнейших действий смотрите карту руин Неса



карта Неса

1. Бессонная стража

Ветхие городские врата охраняются 5 не ведающими

усталости Мидасами. Они оживают как только кто-то войдет в город и

нападут на него без промедления.

2. Спящая стража

В качестве альтернативы «бессонной» страже, атланты припасли здесь 10 Рабов Атлантов. Если постараться двигаться достаточно тихо, можно пройти мимо них без драки.

3. Площадь Храмов

Во времена, когда Нес был процветающим городом, здесь располагалось множество храмов. Среди их колонн, героев ждут 1-2 Кариатиды (1 если героев 4 или меньше, 2 если 5 или больше, которые нападают на каждого кто войдет в эту область.
Заметка: если героев сопровождают Киприс и Аглая (см. Маловероятных союзников ниже), тогда Кариатиды не нападают.

4. Маловероятные Союзники

Киприс и Аглая, пара Алсидов обитают здесь охраняя покой мертвого города. Пока герои будут относиться почтительно и к руинам и к их хранителям, те будут стараться помочь героям.
Ничто не порадовало бы Алсидов больше чем мысль о том, что владычеству Морской Ведьмы над их островом придет конец.

5. Нападение гигантского слизняка!

Нес так долго пребывал в запустении, что в нем поселились достаточно странные формы жизни. Здесь, например, живет Гигантский Слизень нападающий на любого кто войдет в эту часть города.

6. Площадь Сирен

Несколько Сирен (по числу героев) обитает здесь в ожидании сражения с армиями минейцев. Днем они часто облетают руины и с воздуха способны легко обнаружить незнакомцев. Нападают только на тех кто вторгся на их территорию.

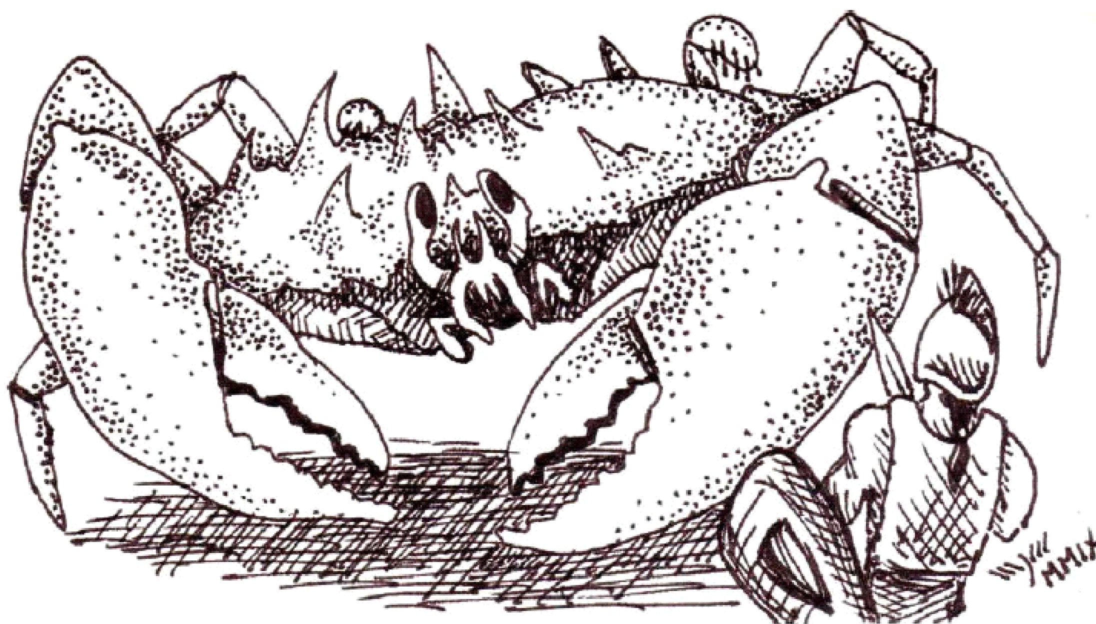
7. Площадь Крабов

Рядом с основанием Великого Маяка Морская Ведьма призвала

трех гигантских крабов из глубин Умбрийского моря. Они очень голодны и нападут на всякого пришельца.

8. В Маяке

Первый этаж маяка, содержит вход на винтовую мраморную лестницу, которая приводит в помещение где уютно расположился **К'аанерз**, отвратительный демон в образе краба, пришедший с самых темных океанских глубин. Это чудовище существует исключительно для того, чтобы пожирать плоть и души несчастных попавших в его клешни.



Привет из преисподней!

Как только герои победят К'аанерза, они снова должны подниматься наверх всё по той же лестнице, освещая себе путь Огнем Прометея. Но вещи редко бывают такими простыми как кажется на первый взгляд — на пути героев ждет ещё несколько препятствий.

Трудный подъем

Винтовая мраморная лестница кажущаяся бесконечной приводит храбрецов на самый верх маяка, туда, где герои должны зажечь огонь. Но когда до верха остается совсем немного, с очередной площадки, последней на пути, в них начинают метать копья Рабы Атлантов (численностью 150% от численности группы героев). Как

только герои поднимутся наверх, рабы вступят с ними в ближний бой.

Стража атлантов

Когда лестница, наконец, приводит героев к самой лампе маяка, их уже ожидают Тереус и Таксилес, Аристократы атлантиды и группа Рабов Атлантов (число персонажей в партии х 2). Эта группа будет сражаться насмерть и постарается не допустить героев до конечной цели пути.

Приручаем ведьму

Высоко над землей, где ветер воет с такой силой, что не слышно и голоса, перед героями предстает лампа Маяка. Начинает накрапывать дождь и пол площадки становится опасно скользким. Как только герои приближаются, чтобы зажечь огонь, перед ними появляется сама морская ведьма и не медля ни секунды вступает в бой…

Сила ведьмы, способной повелевать воздухом и водой не дает героям зажечь лампу до тех пор, пока сама она может сражаться, т.е. не убита или не прикована Цепями Прометея.
Ни то ни другое не будет легким, но и невозможного ничего тут тоже нет. Чтоб связать ведьму, один из персонажей должен выиграть поединок по правилам борьбы в первом же раунде. Это само по себе будет настоящим подвигом учитывая её невероятный Коэффициент Защиты.
Если морская ведьма не сможет освободиться от захвата (согласно правилам для борьбы), нападающий будет в состоянии связать её Цепями Прометея.
В одном боевом раунде с ведьмой может «побороться» 3 персонажа, причем если одолеть её получится сразу у нескольких персонажей, вырваться ведьма должна пробовать от каждого по отдельности, что повышает шансы героев.
Будучи связанной она будет вопить, кричать и проклинать героев самыми грязными словами и самыми страшными проклятиями (но магия не будет действовать пока она связана).
Медленно к ней начнет возвращаться её изначальное обличье (она

очень красива) которое начнет жалостливо просить милосердия.
Однако любой кто её освободит подвергнется немедленному нападению, поскольку ведьма мгновенно вновь вернет свою чудовищную форму.
Если её так и оставить в цепях, в конечном итоге она просто исчезнет в небытие, наконец побежденная и обретшая покой.
С маяком ярко пылающим Огнем Прометея и побежденной Морской Ведьмой, шансы минейских армий в битве с атлантами значительно увеличиваются. К битве которая сейчас бушует внизу, герои скорее всего не успеют, хотя если такое шоу они пропускать не намерены, вы прямо сейчас можете перейти к части III.

Победа над Морской Ведьмой

Если вы ещё не забыли, Морскую Ведьму нужно именно связать цепями, а не побеждать в бою. Хотя убить её конечно можно, это будет очень непростая задача, которая, несомненно будет стоить жизни нескольким героям.
Морская Ведьма не только чрезвычайно жестокий и смертельно опасный противник, она ещё и хитра и способна предугадать многие шаги персонажей, меняя свою тактику и манеру поведения соответствующим образом.
Она прекрасно знает, что герои имеют при себе Цепи Прометея поэтому будет стараться избежать ближнего боя и по максимуму использовать свои магические способности. Только когда она исчерпает очки магии, герои смогут подобраться к ней на достаточное расстояние.

Обратите внимание, что Коэффициент защиты 25 делает морскую ведьму почти неуязвимым противником… Умелое использование специальной тактики типа Сбивания с ног могло бы существенно увеличить шансы на успех, но магия — самый эффективный путь в борьбе с ней.

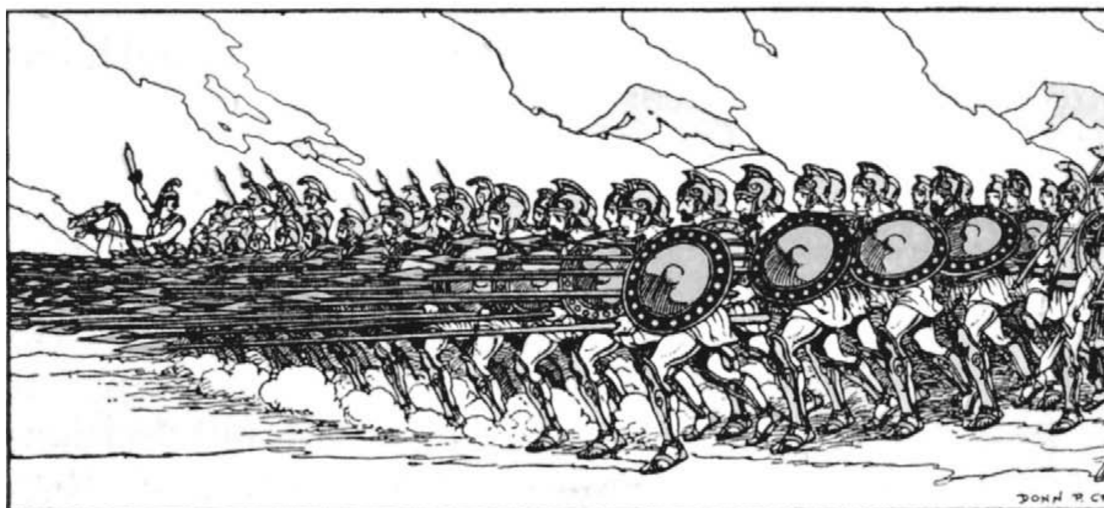
Отлично помогут заклинания, которые не столько наносят урон, сколько снижают ЭКЗ (типа «замешательства» колдуна, но имейте в виду — её сопротивление магии + 10!) или увеличивают модификатор атаки наших героев. Ну и про запас, есть ещё и божественное вмешательство…

Конечно, существует шанс, что раненая ведьма попытается смыться, но это вряд ли — её основная задача — помешать игрокам зажечь маяк и настроена она очень серьезно.

Исход Сражения

Результаты сражения, если герои вмешиваются в него, полностью зависит от их действий. Щедрые ведущие могут

использовать божественное вмешательство если видят, что дело оборачивается против игроков. У священников Афины шанс на успех при вызове божественного вмешательства выше в два раза. Лабиринты и Минотавры построены на древнегреческих мифах, которые часто отдают в руки героев совершенно невероятные (и порой незаслуженные) победы и потому предлагаем игрокам не стесняться и в критической ситуации взывать к божеству — в конце концов герои настоящих мифов, такой возможностью никогда не брезговали. Но… что если «плохие» парни победят? Читайте дальше, в конце мы приберегли пару советов на тот случай, как превратить позорное поражение в не менее интересный выбор.



За свободу, за цивилизацию, в БООООЙ!!!

Часть III: Битва на Сандаре

Для ведущих чьи игроки решили закончить приключение эпическим сражением эту часть приключения нужно считать обязательной. Тем же ведущим чьи игроки не хотят лишний раз марать руки в мясорубке, можно сразу переходить к итоговой части приключения. Сама битва может быть смоделирована при помощи правил для ведения массовых сражений. Далее приведена полная информация о том какие силы привели с собой враждующие стороны. После того как сражение будет окончено можете переходить к итоговой части приключения.

Армия минейцев и их союзников

Все войска приведены без премий и штрафов (опять же см. систему массовых сражений). Ведущие должны сами добавитьубрать их по усмотрению, но сделать это нужно ещё до начала собственно сражения.

Солдаты Гераклеи

Боевой Фактор: 8

Размер полка: 150

Сила полка: 1200

Солдаты Афин

Боевой Фактор: 6

Размер полка: 150

Сила полка: 900

Стрелки Аргоса

Боевой Фактор: 6

Размер полка: 150

Сила полка: 900

Стрелки Кентавры

Боевой Фактор: 11

Размер полка: 100

Сила полка: 1100

Воины Амазонии

Боевой Фактор: 8

Размер полка: 100

Сила полка: 800

Воины варвары

Боевой Фактор: 6

Размер полка: 100

Сила полка: 600

Итоговая Сила = 5500

Армия атлантов и их союзников

Если герои победили Морскую Ведьму, то силы атлантов будут такими:

Рабы атлантов

Боевой Фактор: 7

Размер полка: 300

Сила полка: 2100

Атланты

Боевой Фактор: 8

Размер полка: 50

Сила полка: 400

Мидасы

Боевой Фактор: 11

Размер полка: 30

Сила полка: 330

Дагониты

Боевой Фактор: 4

Размерполка: 150

Сила полка: 600

Сирены

Боевой Фактор: 7

Размер полка: 100

Сила полка: 700

Если герои не смогли зажечь Несский Маяк, то к этой армии прибавятся ещё и следующие ОЧЕНЬ ГРОЗНЫЕ силы:

Фоморы

Боевой Фактор: 28

Размер полка: 25

Сила полка: 700

Керы

Боевой Фактор: 16

Размер полка: 50

Сила полка: 800

Итоговая Сила (без фоморов и кер) = 4130

Итоговая Сила (с фоморами и керами) = 5630

Если герои не смогли одолеть Морскую Ведьму, ее магия сослужит атлантам и союзникам большую службу в виде повышения боевого фактора всех полков на +5 (и +10 для фоморов):

Рабы атлантов

Боевой Фактор: 12

Размер полка: 300

Сила полка: 3600

Атланты

Боевой Фактор: 13

Размер полка: 50

Сила полка: 650

Мидасы

Боевой Фактор: 16

Размер полка: 30

Сила полка: 480

Дагониты

Боевой Фактор: 9

Размер полка: 150

Сила полка: 1350

Сирены

Боевой Фактор: 12

Размер полка: 100

Сила полка: 1200

Если герои к тому же не смогли зажечь Маяк, то к этой армии прибавятся ещё и следующие ОЧЕНЬ ГРОЗНЫЕ силы:

Фоморы

Боевой Фактор: 38

Размер полка: 25

Сила полка: 950

Керы

Боевой Фактор: 21

Размер полка: 50

Сила полка: 1050

Полная Сила (без фоморов и кер) = 7280

Полная Сила (с фоморами и керами) = 9280

Что? Плохие парни победили?

Бог мой. Очень неожиданный результат. Вы уверены, что победа досталась именно плохим парням? Точно? Увы, тогда наступают действительно темные времена. Весть о победе быстро достигнет Атлантиды и окрыленные успехом, атланты начнут полномасштабное вторжение на Мифику запустив в ход всю свою военную мощь и магию, которую только смогут изыскать.

Возможно, не всё ещё потеряно, возможно, это поражение заставит все народы Мифики объединиться, чтоб дать совместный отпор захватчикам и вместе войти в светлую новую эру. Только для начала позвольте узнать — Морскую Ведьму хоть победили? Потому что если нет, то эта надежда обречена на провал…

С другой стороны, провал целей приключения, поражение от атлантов — это ещё не конец Мифики. Вариантов тут тьма — например, отважные герои уходят в подполье и вместе с другими свободолюбивыми повстанцами начинают нещадную войну с могучей Империей…. Хм, а ведь это интересная идея. Тянет на хороший фильм, или даже трилогию.

Умбрийская Альтернатива

Для того, чтоб даже при самом плохом раскладе «наши победили», можно спрятать в кустах рояль — умбрийскую армию, которая придет на помощь минейским войскам в борьбе с силами атлантов.

Почему нет? Умбрийцы атлантам не союзники и даже не сочувствующие. Не смотря на все различия с минейской цивилизацией, ради общего дела и сохранения своей независимости, они запросто могут перешагнуть через старые предрассудки и на короткое время объединится с воинами Земли Трех Городов.

Думаю, этих сил уж точно будет достаточно, чтоб поставить атлантов на место. А информацию о Умбрии и людях населяющих эту страну, вы можете почерпнуть из «Мифико-Географического справочника».

Слава и Другие Награды

Морская ведьма и её союзники представляют чрезвычайную угрозу для судьбы всей Мифики. Срыв планов такого опасного врага даст каждому воину дополнительные 500 очков Славы, а каждому магу 500 очков мудрости. Столь эпическая победа также должна принести и другие выгоды отважным искателям приключений, например, они могут стать божественными агентами Афины.

Но даже и без этого Афина в любом случае воздаст должное

доблестным героям и даст каждому из них одно божественное благо.

Эпилог

Если игроки расправившись с Морской Ведьмой решают не участвовать в сражении, атланты будут побеждены, а Мифика спасена. Народы-победители на короткое время проникнутся друг к другу всеобщей любовью и уважением… нет, конечно, будут и мелкие ссоры, куда без этого, но в целом — по всей Мифике будут царить мир и гармония.

Славных участников баталии, всех до одного будут прославлять за храбрость, острый ум и горячее сердце, а дела их будут увековечены в многочисленных песнях и поэмах. Все кто хочет причинить Мифике зло будут знать о её отважных сыновьях и дочерях и дважды подумают перед тем как замыслить недоброе.

Если же наши герои примут непосредственное участие в сражении и благодаря (а может и вопреки) их стараниям битва будет выиграна, а экспедиционные силы атлантов разбиты и рассеяны, их будут хвалить (или проклинать) так, что даже у самых хвастливых из них на щеках должен зардеться румянец. Подвиг этот носит воистину эпический размер, легендарный ореол вечно будет сиять на именах отважных искателей приключений, а их деяния останутся в памяти народов, наряду с величайшими героями Мифики.

Эндрю Трент (2009)